1993年4月、桜の花が咲く頃になりました。皆さんいかがお過ごしでしょうか？MSXユーザーはたとえ不況でパナソニックに見捨てられようとも、まだまだ元気なMSXユーザーで居つづけられますよね？9821や68030もいいですが、貴方の部屋の片隅のMSXの事もたまには思い出してあげて下さい。きっと何か新しい発見が貴方を待っているはずですよ。

MSXユーザーのMSXによるMSXユーザーのためのサークル機関誌

VERNET #1

ヴァーネット　93'年度 通巻2号

MSX/2/2+/tR

MSXサークルVERNET機関誌才2号.

VERNET#1 目次

P.1: 表紙ノ画 --- HBI-V1による取り込み画像
P.2: 目次、入会案内etc.
P.3: PASoDo、投稿の注意.
P.4: ニーモニックラボ#1 ◀001 ALEPH▶
P.5: [FTB] WX,WSX256kB化 ◀001 ALEPH▶
P.6: [GRS]ーSEC_DUMPの使用法とダンテミニ改造
P.7: [技術局] FM音源講座#1.
P.8: [FTB] SOFT紹介. ◀012 NYAN▶
P.9: BASIC講座超基礎編 #1
P.P.10~12: [FTB] 乱入野郎のページ ◀010 乱入野郎▶
P.P.13~17: [FTB] 小説BETRAYAL才2回 ◀005 平岡慎介▶
別紙: [FTB] BETRAYAL番外編 ◀005 平岡慎介▶
P.P.18,19: [FTB] 階調変換 ◀009 保田周作▶
P.20: 編集後記、次号予定.

○新規会員急募のお知らせ.

VERNETでは、現在会員の数が12名と、絶対的に不足しています。MSXユーザーが周りにいる人は、積極的に勧誘しましょう。人数の増加は、会報の質の向上とコストの低下、ピッチの高速化につながります。右の記入用紙に使用ハード等の必要事項を書いた上、400円以上の小為替(郵便局で売ってる)を同封して、表紙に記載のVERNETの住所に送って戴ければ、入会手続完了です。また、問い合わせはハガキで、同じ住所へ。

○Diskによる投稿募集!!

VERNET#2はディスクマガジン付きとなる予定です。(但し、予定は未定) 送料が高くつくので、最低限300cr.の余裕を見て、会費を納入しておいて下さい。(1cr.=1円) Diskでの投稿をお待ちしています。FM音源のMML、画像データ、ゲーム、ツール、文章、その他何でもokです。Disk投稿があった場合、ディスクマガジンからディスク代が差し引かれ、少し安くなります。VERNETでは、だいたい年6回、年会費2000円強を見込んでいますので、先に送っていただいてもかまいません。ただし、投稿が極端に少ない場合は、会報の発行に遅れが出ることが考えられます。皆さん各自、会員増と投稿につとめて下さい。

キリトリ

入会申込書

名＿＿＿＿＿(フリガナ)＿＿＿＿＿

年齢＿＿＿＿ 〒＿＿＿-＿＿＿

住所(詳しく)

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

TEL (　　)＿＿＿＿

使用機種名称＿＿＿＿＿

(2台目)＿＿＿＿＿

備考

キリトリ

☆新コーナー増設について

・Game-Re-constraction Seminor (GRSと略します。)を開設します。第1回は私が書きますが、市販ゲーム等ののぞき屋の皆さんからの情報をお待ちしております。

・005-平岡慎介さんの小説「BETRAYAL」は、次号から連載部に組み込み予定です。

・Q&Aのコーナーを設置したい考えです。私に答えられる範囲なら誌上で即答しますが、私はしがないZ80アセンブラ初心者に毛のはえたようなものなので、一般Ans.もお願いします。

・会員に超初心者の方が多い様なので、BASIC講座基礎編を開設します。

・誰かニーモニック・ラボの上級編をやってくれませんか？何せ私は…(以下略)。

☆投稿のお約束

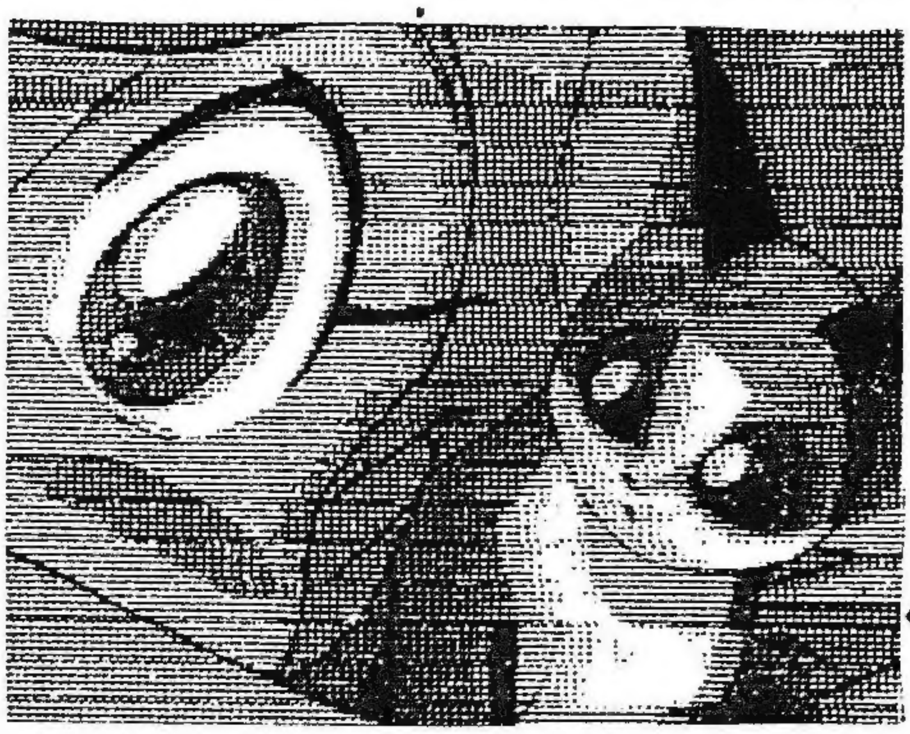
・A5サイズでの投稿が一番「可」ですが、小さいのでA4、又はB5でもOKです。又、切貼しますので、ページをうめなくてもかまいません。さらに、どの大きさの時も左または右(こちらで編集しますので、どちらでも可)に2〜3cmの余白を作っておいて下さい。投稿には若干の報奨クレジットが付きます。(財政状態がきわめて悪いので、どうなるかは分からない。)

☆御詫び。

創刊準備号はワープロ打ちでしたが、1枚の紙に収まる情報量がまるで違うので手書き(!!)モードに移行しました。
EXTRAさんがつくづくうらやましくなる今日この頃です。(だって、HBP-F1Cときたら、はしっこ4cmくらい開けて印刷するんだもん。涙)

☆さらに御詫び。

創刊準備号から入会して下さっているメンバーの皆さんには申し訳ないのですが、サークル名を「VERNET(ヴァーネット)」と決めさせていただきます。ヴェルネットと読んで下さっても結構です。もう変更はしません。



[PASODO vol.2] -同人に王道なし-

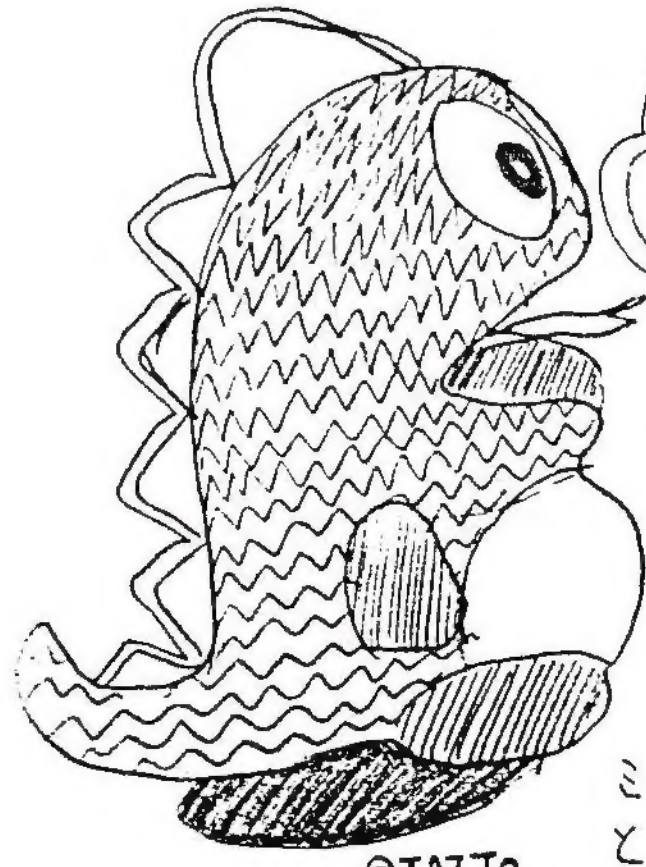
我がサークルでは設立時から目標を「サークル内チームにおけるパンケット参加」ができるレベルに設定しています。X68kの画力とF.C.のフレンドリーさと98の大衆性と88の生命力を合わせもったMSX(おいおい/笑)に、不可能は断じてありません。

パソ道では次の様な投稿をお待ちしています。

※1：ゲームの案・シナリオ・ツール等の構想。
※2：製作チーム結成の呼びかけ
※3：出来てしまったソフトの発表

大きなプロジェクトについては、サークルを挙げてなんてことも考えています。
また、パソゲー以外のターゲットには徳間インターメディア系の雑誌(M-FANやテクノポリス)を考えています。

※投稿待ってます。(メインだよ！)



©TAITO

ニーモニック ラボラトリー #1.〜 ROMとRAMについて

初級編　◀連載：ALEPH▶

第2回目ニーモニックラボ、今回は「メモリー」について話を進めていきましょう。

$02-1；ROMとRAM

一般的にメモリーと呼ばれているものには2つの種類があって、ファミコンのカセットの内に入っている様なROM（ロム…リードオンリーメモリー）とRAM（ラム…ランダムアクセスメモリ）とそれぞれ呼ばれています。ROMは、電源を切っても内容は消えませんが、特殊な装置（ROMライター）がなければ書きかえることはできません。それに対して、RAMはデータは簡単に書きかえることができますが、電源を切ると内容が消えてしまうメモリーです。また、よく「D-RAM」「S-RAM」とか、「V-RAM」「G-RAM」とかいう言葉を見かけますが、すべて要はRAMです。

プログラムを組む時はこのRAMに保存するわけですが、それにはまずMSXのRAMの構造を知っておく必要があります。

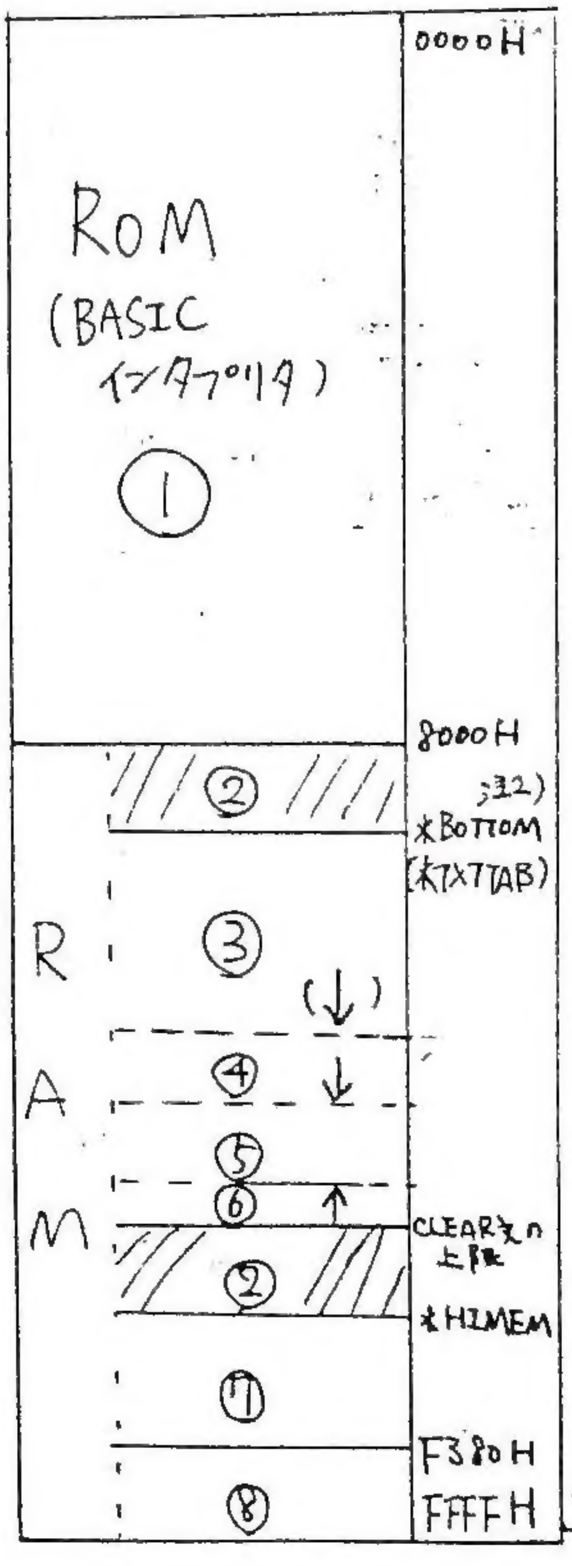


図2.1に示したメモリマップはBASIC使用時のものです。(32KB以上のMSX)
①はBASICをMSXが分かる様に翻訳する「インタプリタ」で、この領域はMSX2以降では「_MEMINI」を実行することで「互換RAMディスク」として使用できます。「＊BOTTOM」は通常8000H(注1)で、③より上に②のエリアをつくるには、F676H〜F677Hの「＊TXTTAB」を書きかえればよい。②がユーザーが自由に利用できるエリアで、マシン語のプログラムはここに格納します。③はテキストエリアで、BASICのプログラムが中間言語（インタプリタが読みとれる言葉）に直して格納されます。④は変数エリアで、BASICの数値変数などを記憶しています。⑤はフリーエリアで、これが0になって④と⑥が衝突すると「Out of memory」エラーになります。⑦はフロッピーディスクドライブのユーザーにのみ存在するエリアで、FCB（ファイル・コントロール・ブロック）といいます。このFCBの下限の値である＊HIMEMはFC4AH〜FC4BHに格納されています。
⑧は①のBASICインタプリタのワークエリアで、さまざまな情報が記録され、BASICがいろいろなことに使っています。その内容については、今回は省略。
というところで、スペースがなくなってしまいました。次回からはBASIC上で使う、ということを前提にしてマシン語の話を進めていきます。

注）文中「H」とは、16進数のことで、BASICの"&H"と同義。
注2）＊BOTTOMは一部のMSX1マシンでは＊C000Hなどの場合がある。

◁図2.1 BASIC使用時のメモリーの状態

☆あげます。

○魔導物語1-2-3（のシールの貼ったディスク）
　1名様

○「ブライ」のシールの貼ったディスク
　1名様。

ご希望の方は次回会費を納入する時に一緒に頭文字「マ」又は「ブ」と書いた紙切れを入れておいて下さい。

◀001：ALEPH▶

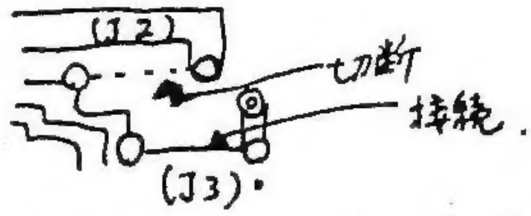
投稿が極小状態なので、自分で書きます。

◎その1；A1WX，FX，WSXをRAM256KBに！

上記のA1シリーズはメインRAM64KBのMSX2+マシンですが、超簡単な改造でRAM256KのMSX-DOS2のディスク版が動くマシンになってしまいます。

まず、マシンの蓋の開け方。
底部のネジをすべてはずしたら、左側から持ち上げるように開く。開いたら、下の基板とつながっているコネクタを2つ、引き抜く。キーボード側にはネジが止めてあるので、慎重にはずして、ビニール基板がはがれないようにそっととり出しておく。
FDD（フロッピィディスクドライブ）ははずさずにそのままにしておく。
さて、基板の右下に富士通製のMB81464-15と書かれたLSIが見えるはずだ。
それがRAM。41464と呼ばれているものだ。番号はIC22とIC23。まず、ハンダ吸い取り器でていねいにこの2石を取りはずす。
次に、新しいRAM44256を用意する。1MビットのRAMだ。大阪・日本橋なら、共立やデジットで手に入る。初心者の人は、20ピンのソケットも買っておいた方が良いだろう。いよいよハンダづけだが、まずさっきの41464の両どなりのIC21とIC24のハンダをすいとっておく。そして44256をIC21とIC24にハンダづけした後、同じ様にハンダをすいとっておいたC88とC91に0.1μF程のパスコン（バイパスコンデンサー）を取りつける。

さて、これで表面の作業は終わり。次は基板を裏返して見よう。MSXエンジンT9769Bの右側にJ2，J3と書かれた所があるはずだ。
J2はカッターナイフなどでパターンカットしよう。
J3には、コンデンサの足のあまりでもハンダづけして、導通させてやる。



これで改造は終わり。実に楽勝だ。

（使用した道具）
ハンダゴテ（細いもの），ハンダ吸い取り機
44256 2ケ，パスコン 2ケ（0.1μF）
44256の型番には、TMS44C256-12NLなどがある。

◎その2 アスキーファイル云々．

DOSのバッチ処理ファイル（以下BATFILE）をCOPY CON: ～.BAT で作るという事を知っている人は多いと思いますが、実はBASICの SAVE"～",A でセーブするアスキーファイルは、このバッチファイルと同じ形式なのです。（ヘッダなしシーケンシャルファイル）
ゆえに、DOSのCOPY命令でBASICのプログラムを作ってセーブしてやると、何と、それはそのままアスキーファイルとしてLOADできてしまうのです。
これは意外と盲点かも！？

Game Re-constraction Seminor　第1回：SEC_DUMPの使用法とDanteを軽く改造

by VERNET_BELTANINTEC. TM.

GRSのコーナーです。次回(5月中旬)のディスクマガジンに、VERNET製のSEC-DUMP(80% BASICなのでもRでないとキツイ)を配付します。以降このコーナーではこのSEC_DUMPを使って話を進めていきます。

第1回目は、Dante(アスキー・タケルで販売中)を軽く改造してみましょう。

☆SEC_DUMP使用法

まず、注意点としては、WX、WSXの6MHzモードや、HC95の高速モード、turboRの高速モードでのDiskBasic v.1.0(2.0はOK)での使用はしないで下さい。FDCのタイミングがくるって、正常に動作しないことがあります。

BASICを立ち上げて、"SEC_DUMP.BSV"というファイルをロードしてRUNして下さい。"?"が出ますので、始めのセクタ番号(0～1439)を入力してRETURNをおして下さい。

1セクタは2ページに分けられ、▲▼のカーソルで切り換えます。セクタを進退する時は◁▷のカーソルキーで。あと、Wが書き込み、Sがセーブです。

では、さっそくダンテのユーザーディスクを用意しましょう。マスターディスクは万一のために書き換えずに置いておきます。

I. 通常時のメニューコマンド

SEC_DUMPを立ち上げてDanteのディスクを入れ、"?"に対し「203」と入力して下さい。さて、PAGE 1を見てみましょう。カーソルの下を押すと見られます。1EEHあたりから、アスキーコードの欄に「はなしかける……」と、次のセクタにまたがってコマンドの言葉が並んでいるハズです。

「W」を押して「1EE」と打ち込み、16進のキャラクターコード(お手持ちのMSXのマニュアルを見て下さい。)で好きな様に書きかえます。この時、字数を減らす時は残りの部分を20H(32、スペース)に、字数を増やす場合は20Hの部分以内で書き換えて下さい。00Hを消してはいけません。さて、入力が終了したら、セクタを変える前に「S」を押してセクタをセーブしておきましょう。「W」で書き変えるだけでは、ディスクの内容は変わりません。他のメッセージなどについても、このセクタの近くにあるので自分で探してみて下さい。

なお、コマンドや数字(16進)はすべて大文字です。

Beltania 技術局

#2：FM音源(OPLL)講座・その1.

だれだって、OPLLを使って拡張BASICで音楽のプログラムを作る事くらい出来る。しかし、音色を作るとなると話は変わってくる。これまで_VOICECOPYを使って適当に音色を作ったことのある人も多いだろう。今回から連続で、OPLLで音色を作るための情報を紹介する。ただし、OPL(MSX-AUDIO)対応ではないので注意すること。あくまでOPLL(MSX-MUSIC)専用である。

I：モジュレータとキャリアー

OPLLが2オペレータのFM音源だという事は御存知だと思う。その中で、オペレーター1の事をキャリアー、オペレーター0の事をモジュレーターと呼称する。キャリアーは基本となる波形を作り、モジュレータはその名の通り、キャリアーの作った波形を変調する。モジュレータ・キャリアーはそれぞれ後述の内部レジスタでモジュレーター・キャリアーの順でデーターが並んでいる。

II：アタックレートとディケイレート

アタックとディケイといえば、シンセサイザーを持っている人ならば見なれた言葉のはず。普通FM音源ではアタックレートはAR、ディケイレートはDRと書き表されている。

アタックレートとは、音の立ち上がるまでの時間で、値が大きい程ゆっくり立ち上がる。また、ディケイレートはその逆で、音の減衰時間を指定する。

AR、DRのデータは内部レジスタの04H(モジュラー)、05H(キャリアー)にあり、ビット0～3がDR、4～7がARに対応している。

III．サスティン・レベルとリリースレート

サスティン・レベルはSLと表わし、持続音の指定がEG-TYPE(後述)においてなされている時はディケイによる減衰がこのレベルに達した後レベルを維持し、減衰音がEG-TYPEに示されているならば、ディケイからリリースへの変化点を示すことになる。

リリース・レートはRR(レッドリボン軍ではない)と表され、EG-TYPEの指定が持続音の場合はKEY-OFF(音の終わり)の時点からの減衰時間を示し、EG-TYPEが減衰音の場合は、SL以降の減衰を示す。

SL、RRのデータは内部レジスタの06H(モジュラー)、07H(キャリアー)にあり、ビット0～3がRR、4～7がSLである。

IV．EG-TYPE

EG-TYPEとは、エンベロープ・ジェネレータのタイプという意味で、0の時減衰音、1の時持続音となり、00H(モジュレータ)、01H(キャリアー)のそれぞれビット5がそれに相当します。

V．究極の情報

これはMSX-BASICの裏技といわれ、WAVYユーザーの特権ともいわれた技ですが、何と、FM音源の内部レジスタに値を書き込む事が出来ます。その方法とは、

CALL AUDREG(n, m)

但し、nはレジスタ番号、mはデータ

です。FM音源のBASICの音色表に*印がついている音色については、加工不能です。*印がついていない音色は同時に1つしか使用できないので、その1つが加工されます。

D 次回へ続く。

MSX USER のための Soft 紹介コーナー

第1回

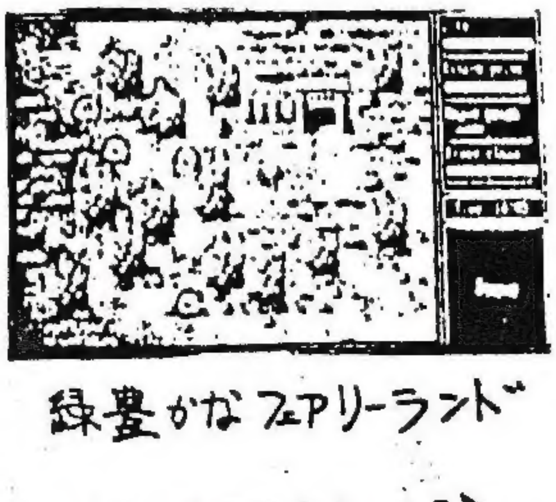
いきなり来ました。ハイドライド3。パソコンユーザーなら知らない者はいないと言われる、'87年末に登場したハイドライドシリーズの完結編です。

長く平和の続いたフェアリーランドに、突然、異変が続出し、その原因究明のために、一人の若者が旅立ちます。地上、街、ダンジョンは言うに及ばず、雲を貫く200階建ての塔、空中都市、そして未知の空間へ、前作ハイドライドIIの2倍以上のマップで、ハイドライド伝説最後の冒険が展開されます。

MSXでは、MSX用(RAM16K以上4メガROM)とMSX2用(RAM64K/VRAM128K4メガROM)の2種類が発売されました。MSX用とMSX2用を見比べますて、MSX用は、グラフィックの点において、かなり見劣りがしますが、遊べないほどではありません。実際私が購入したのは、MSX用の方ですが、2、3度ゲームをといています。

このゲームの面白さというのは、やはり「本格的ARPG」だという点でしょう。しかし、本格的と言うだけあって、面倒な作業を行なわなければならない事があります。その1つが、キャラクターメイキングです。このゲームには5つの職業があります。戦士、強盗、僧侶、修道士、そしてキャラクターメイキングをやっている途中に、150分の1の確率で出現する怪物、以上5種です。このキャラクターメイキングは後々まで影響してくるのでつい真剣になってしまいやすく、気がついたら2時間たっていたなんてよくあることです。また、このゲームのウリというのは、隠しアイテム、それも、ジョークアイテムがあることでしょう。その中で最も笑ってしまうのが「由美ちゃん人形」です。使用すると「もしもし?あたし由美ちゃん」というメッセージが…。もちろん何の意味もありません ただ荷物になるだけです。さっさと捨ててしまいましょう。(もちろん最後まで持っていても別に構いませんが。)もう一つは「清めの石」これを取ったとたんに動けなくなった!なんて方もけ。こういらっしゃるんではないでしょうか。それでも1度売ってみたくて、根性でお店まで持って行った人、ごくろうさま。「10$」です。このようなことがよくありますので、ジョークアイテムには十分御注意を!

というようにここまでハイドライド3のほんの一部分を御紹介してきましたが、いかがだったでしょうか。もし、この文章を読んだだけで、ハイドライド3が欲しくなった、あるいは、もう一度やってみたくなった、という方が一人でもおられましたら私はそれで十分です。ここまで読んでいただいた方に本当に感謝致します。



緑豊かなフェアリーランド

◀ハイドライド3 ◀T&ESOFT▶ 定価7800円▶
(今でも日本橋で売っているでしょう。)

(注)私はT&ESOFTのまわしものでもなんでもないのであしからず)
ゲームに関する質問まってます。できる限りお答えしますので…。

◀Ø12 NYAN▶

第1回 MSX 初心者 コース

MSXを使い始めたばかりの人の Basic講座 超 基礎編

LEVEL1：入門レベル

1. PRINT

PRINTは表示・計算の命令です。
?と表す事も出来ます。

入力例1

PRINT 2+3 [RET]

（RETURNキーを押すという事です。）

結果

5
Ok
▨

↑ たし算は+、引き算は-、掛け算は*、割算は/
整数割法は¥、
べき乗計算は^。
()、{}なども可。

入力例2

PRINT "2+3" [RET]

↑ [SHIFT]+[2]で表示され、ダブルクォーテーション、又はダブルクォートといいます。

結果

2+3
Ok
▨

2+3をダブルクォートで囲ったので、コンピュータは「2+3」という文字を表示したのです。

入力例3

PRINT MSX [RET]

結果

0
Ok
▨

← 別にMSXがからっぽという意味ではなく、変数「MSX」の内容が0だと言っているのです。

LEVEL2：内容

PRINT 100000*100000*100000 [R]

としてみて下さい。
1E+15という表示が出ますね？
これは、1の後に0が15個並ぶという事です。

では次に

PRINT 1/(100000*100000) [RET]

として下さい。
1E-10と返ってくるはずです。
これは、小数点の前の1つを含めて、1の左に0が10個並ぶという事です。

LEVEL3：ここでのエラーと対策

1, Syntax-error（シンタックス・エラー）
打ち込みミスです。直しましょう。

2, Missing operand（ミッシング・オペランド）
計算で、必要な数を書いていない時に起こります。

[例] PRINT 5* [RET]

これも打ち込みミスです。直しましょう。

3, Division by zero（ディヴィジョン バイ ゼロ）
0で割り算をしています。

4, Overflow（オーバーフロー）

計算の結果が大きくなりすぎた時、このエラーが発生します。
エラーが起きない最大の数は、正の数では

9.999…9E+62
（9.999…9 は14ケタ）

負の数でも

-9.999…9E+62
（9.999…9 は14ケタ）

となります。対策はありませんので、無茶な計算をしない様にするしかないですね。

▷次回はプログラムの書き方から。

乱入野郎のページ ←このへんに投げやりを感じる…

◀010 乱入野郎▶

いやー、どうもお初にお目にかかります。
私が乱入男の山口仁志です。どうぞよろしく。
ちなみに高校時代は「やんぐ」[jʌŋ]と呼ばれてました。アクセントの位置に注意ですね。
さて、なぜ私みたいな者がこのようにページをいただいたかと言いますと、これが少し逆のぼりまして去年の十一月になります。珍しく私あてに封書が来ておりまして中を見ると坂田総師直々のお手紙とサークルの案内が入っておりました。そのお手紙の悲痛なるお叫びに涙しながらコロリと忘れてお正月。私あての年賀状の中にまたもや坂田総師からのお葉書が!! その悲痛なるお叫びに涙しながら「受験が終ったら電話します。」と返事を出して一ケ月…。大学も受かって坂田総師の館に行きますと、かなり台所事情が厳しい御様子なのに「なんか書け」との御下文!! 嗚呼、太っ腹な、その御勇姿!! と、言うわけでページ埋めを引き受けたのです。(長い…)

独断ARCADE その1
WOLF FANG
—空牙2001—

このゲームは確か去年の2月か3月ぐらいにデビューしたように思う。このゲーム、パッと見ると派出で思わずコインを入れてしまうだろう。しかし、普通の人がやったなら、このゲームは1コイン止まりだろう。派出だけでないこいつの最大の特徴…パーツの組み合わせによって自分の愛機が作れるおかげで「ちょっと違うのでやろう。」と再びコインを入れるのだ。自分だけの愛機をつくることによってゲームにも愛着がわくと言うわけだ。更にゲーム中に挿入される通信、そして作戦前のブリーフィング。こういうコンセプトがマニーな私の脳みそを溶かすの↗

↗だ。まあ、このノリに乗れない人は面白くもなんともないのだが…。内容自体はオーソドックスに思える。回復アイテムがけっこう出るので意外と簡単なのかもしれない。しかしジャンプという独得の操作法と機銃の向きを変えるなどSTGかACTなのかはっきりしないというのも敬遠された理由だろう。ちなみに横のおねーちゃんはゲーム中にでてくるオペレーターです。(似てません)

1992・データイースト

現在プレイ可能…?

こいつぁ
おすすめ
だぁ!

[CD]

「PERVERSE」
Jesus Jones

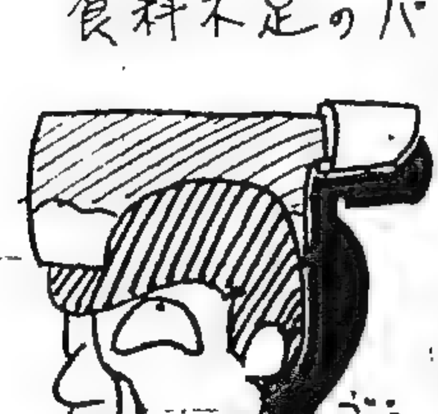
去年の5月に出るとか言っときながらもう2月ですよ!! おいらは解散したのかと思ったぜ!! まぁ待っただけはあると言える出来ではあるが…。ホントに心配したんだよー!! 内容は、やっぱりJesusです。うーん、サイケ(死語)。前作にも増してアシッドくさくなったんだから。不健康そのものだね。でも気持ちいい!! ジャケットもサイケで良く目立つ。SPECIAL THANKSに布袋(元BOØWY)の名があるのもチェックだっ!!
まぁ聞いてよ。一発でハマるから。

「PERVERSE」…EMI Records ¥2080
「セーラームーン…」…日本コロムビア ¥2800

「美少女戦士 セーラームーン ～In Another Dream～」
いいよー!! こいつぁ恥ずかしくて(笑)。セーラー戦士＋タキ様(笑)のモノローグと正統派歌唱だっ!! モノローグの部分なんて聞いていて思わず赤面モノだぜ!! うさぎとタキ様のデュエットなんかも背中を虫が走るような快感だ!! さぁ、こいつを聞いて「あぁっオレってこんなの聞いてる」という自虐的な喜びに打ちふるえよう。ただしウォークマンは気をつけろ!! 音がもれるとやばいからな!!

[CINEMA]

「デリカテッセン」
核戦争後のフランスのパリでは人肉屋が流行っていた!! と、書くとスプラッタのようですが実はブラックなコメディーなのです。あら筋は食料不足のパリに人肉屋があった。人肉などなかなか手に入るものではない。考えた主人はアルバイトの広告を出して来た人間を肉にしようと言うのだ。あわれにもひっかかった男と主人のだまし合い。肉屋の娘との恋。そして菜食主義の地底人がせまる。さすがフランス映画だけあって画面は落ちついてオシャレです。スタッフロールもこっていて面白いよ!! / 1992年度作品 フランス映画



「ケルベロス 地獄の番犬」
あの押井守の不条理映画第2弾。前作「紅い眼鏡」の続編である。まぁ前作よりは解りやすい(と思う)。内容云々よりも、この台湾ロケによる異様な、又はノスタルジックな映像を見てほしい。人の視点からの映像を多様し、主人公と見ている人が一体となる事に成功している。そして千葉繁の演技。声優さんは演技も上手いもんだね。一応銃撃戦も見せ場の一つだけど(MG34を使ってる!!)やっぱりこの雰囲気を楽しんで欲しい。ビデオ屋には、あまり置いてません(笑) / 1990年度作品、日本映画

KERBEROS PANZER

▶「勇者特急 マイトガイン」金曜 午後5:00〜5:30

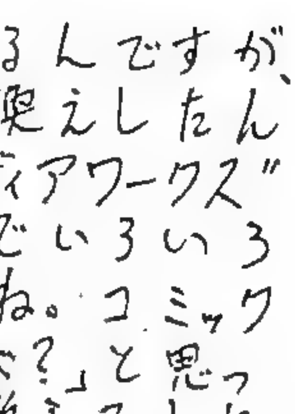
図1

「ダ・ガーン」の後番組です。列車がロボットに変型というあたりにスポンサーの陰謀を感じるなあ。話は未来の東京(ヌーベルTOKYO)。ここに15歳の巨大財閥社長、旋風寺舞人というのがいまして社長業のかたわら正義の味方もやっているわけです(お決まりだね!!)「ライジンオー」に比べて極端に登場人物が少ないのも特徴で主人公に至っては親友が一人しかいません。実は、この旋風寺舞人というやつは非常にキザな野郎で思わずTVに向かって「15のガキがぁ!!」と青筋たててます。キザで金持ちと言うあたり親友がいない一つの理由かもしれません。この主人公のせいで大きく話の魅力がへっているように思うのだが…。なぜ私はこれを見てしまうのかと言うと、ヒロインの吉永サリー(図1)と異常に多いロボートに魅かれるからなのです。ロボットの名前なんて列車だけあって「ひたちボンバー」とか「なりたボンバー」と、まったく視聴者をナメてます。このバカさかげんと主人公のキザに目をつぶれるならオススメです。

ちょっとびっくりした話

私、実は角川書店のNEWTYPEとマル勝PCを買っているんですが、まあNEWTYPEは、どうもないんですがマル勝PCが急に衣換えしたんですよ。「なんかつまらんなー」と思っていたら1ヶ月後に"メディアワークス"と言う会社ができたんですね。で、この会社「電撃」シリーズでいろいろ雑誌を創刊したんですけど、スタッフが全部角川の人なんですね。コミックコンプの漫画家まで移っていて「おお、こりゃどうしたことだべ?」と思ってましたら、ある人が「角川春樹と弟がケンカしてんで」と教えてくれました。「えっ、ほんじゃあ分裂したん」「うんにゃ、ケンカには兄が勝ってんけど、ゴタゴタに嫌気さして編集人から漫画から全部やめてしもてん」「へえー」と、まあこんな感じらしいのですが…。この騒動のおかげで角川雑誌はつまらなくなりましたね。しかも角川春樹は「もうウチ(角川)は映画は作らず小説一本です」とか言ったそうな。……ちょっと待て!! オレは去年、おとしと欠かさず見に行ったんだぞ!! まさか尻切れトンボにする気じゃないだろうな!? おい、何とか言ってくれーー!! …ネタが古くてすいません。

…いやー、どうも。つらつらと言いたい事を書きましたが、こんなもんでいーのでしょうか? 調子にのって3ページも使ってしまいました。このページなんて手抜きもいいところですね。実は私、MSXは持っていますが、ゲーム専門なんですね。だからテクニック的な物は書けるわけでもなく、つまらない事ばかり書いて「爆弾おくってきたらどーしよー」と思っております。みなさんいぢめないで下さいね。　それでは…



◁005平岡慎介▷

BETRAYAL　第2回

第1話　リーンの反乱　その2

（前回までのあらすじ）現在の地球から、かなりの歳月がすぎ、大陸から
化まで何もかも形を変えていき、レガール大陸とサマリア大陸の2つの大に
だけが存在する世界になっていた。地理的立場から、水や食糧不足に苦る
むレガール大陸。そして、その北に位置し、水・食糧、共に豊富なサマリア大
代々レガール大陸を掌握していた王達は当然のごとくサマリア大陸を侵
しようとしてきたが、成功した例など1つもなかった……。

そして現王カイザーもやはり、サマリア大陸を侵略すべく部下のラムー
ス・リンク・カリオスの統兵力10万で自ら指揮をとるべく戦地へと出向
ていた。だがここで思わぬ事件が起こる。

リーンの反乱だった……。

「あんたたち本当に知らなかったのか？」

自分達の最も信頼のおける人物のうらぎりという行動に、しばらく
あぜんとしていたレイクとカイも、ようやく我に返った。

「なんで反乱なんて……。」

カイの頭には一瞬にしてたくさんの疑問がうかんでき、整理し
れなくなった。

「そんな事、オレが知るか。」

混乱状態のカイは、この男の大きい態度にカチンときた。

「おい、自分の立場を忘れてねェか。」

カイの剣は再び男の首につきつけられた。おどすだけでなく、
の男を殺してやろうかとも思った。

「ひぃぃぃぃぃぃぃ、す・すいません……い・言い改めますから許して下さい。」

もう男も限界をこえていたのか、涙をながしながら必死
謝った。

「カイ、殺したら話になんないんだよ。」

あまりにも男の姿があわれにおもえたレイクは男にやさしい言葉
をかけてやった。

もともとレイクは人を傷つけるのが嫌いなのである。では、何
故こんな男が用心棒などという仕事をしていたのだろうか…。

とにかく、レイクという青年、剣の実力だけは並々ならぬものが
あった。その実力は天性そなわっているものだったのだ。

す、すみません。わ、私はただの兵にすぎませんから詳しいことは全く……。」

そっか……。じゃ、仕方ないよ。……それじゃさ、この町の人達はシンス・カイ城のどこにつかまってるの？」

レイクにとってジーンの反乱はさほどの問題とはなっていなかった。彼の頭の中にはエルシアの町の人を助けること……いや正確にいうとセーラを助けることだけしかなかった。

はァ……それが……シンス・カイ城のすぐそばのタクラという洞窟に捕えています。」

タクラ？」

はじめて耳にする名にレイクはカイの顔を見たが、カイも首を横にふった。

シンス・カイ城の南にだいたい500m程行ったところにあります。」

ふぅ～ん。……で、捕まった人達はみんな……？」

はい。……でも、抵抗した人間は全員殺しましたが……。」

男は言い終わった後、言ってはならない事を言ってしまったかなとうつむいて顔を少しあげてレイクの表情を上目使いで見てみたが、意外とレイクの表情はおだやかだった。

ひょっとすると、セーラも殺されてるかもしれないんだな…。」

カイはぼそっとつぶやいた。

……かもね……。」

レイクはしばらくだまってしまった。が、突然、気合を入れて立ち上がった。

よし！カイ、タクラへ行こう！」

なにっ？！」

うだうだと迷っていたも仕方ないんだからさ、行って確めよう！」

……もうちょっと待て。オレも1つだけ聞きたいことがあるんだ。」

えーっ……わかったから早く終わらせてよ。」

レイクはしぶしぶその場に座り込んだ。レイクには一刻も早くセーラを助けたいという思いしかなかったのである。

わかってるよ。……さァて、オレが聞きたいことってのは、どうしてジーン様程度の反乱が一年も鎮められないのかってことだ。まだどっかで戦ってんだろ？……リセル様やケイ様に手こずっているのか？」

ジーンには腕のいい2人の部下を持っていた。魔法使いのリセルと、ケイという名の剣士である。

「カイザー様は、リーンの反乱が起こった時、サマリア大陸にいたので、リーンの反乱を鎮めるように、レ・ガール大陸に残っておられたギルド様に命令されたのです。突然の反乱によってシンス・カイ城もうばわれていたのですが、半年程で取り戻したのです。なにせ、シンス・カイ城にいたのは、リーン率いる1000程の兵士だけでしたから……。その後、ギルド様とリーンの全兵力との戦いが続いたのです。3日前までは……。」
「3日前って。」
「3日前までは、この町もまだリーンの領地でした。ところが、突然カイザーが全兵力を引き上げてしまったのです。豊かな町や村も10数個手に入れていたのに……。」
「なんでまた、そんな事したんだよ。」
「……これは、あくまでうわさですが……カイザー様がサマリアとの戦いで負傷したとか……しかも致命傷だったとか……。」
「なにって！　あ、あのカイザーがって……マジかよ。」
「いえ、あくまでうわさですが……。」

カイは実際に見たわけではなかったが、とにかく、カイザーは稀に生まれてくるとてつもない才能を持った男で、剣の実力から魔力に至るまで、すべての面において他を足元にも及ぼさない力を持っていると聞いていた。

そのカイザーが……。

「とにかく、突然帰ってきたカイザー様は、未だかたづいていなかったリーンの反乱に対し、サマリア大陸へ連れていってたラムサス様なども、リーン討伐軍に加え、今までの3倍の兵で攻めると、たった3日で後3つの城を残すのみというはなれ技をやってのけたのです。」
「バーズ城とセイル城……それとルナ砦ってとこかな。」

意外とレイクは落ちついていた。よく状況をのみこめていないということもあったが、彼にしてみれば、リーンとギルドが1年も戦ってこれたのが不思議なぐらいだった。

だが、カイはすべてが信じれなかった。リーンのことを心から尊敬していたのである。年齢30才、5年前、父親の死と同時にバーズ城とその領地、そしてすべての権利をうけついだ若き天才。うまれ持った魔法の才能はカイザー程ではなくても、かなりのものを持っており、物事の道理をわきまえ

ている男で、民の事もよく気付かってきた。なにせ、西のはての辺境の地が領地である割には、他の土地より多くの収穫高をほこっていたのである。

ゾーンがカイザーなんかより人間ができていることぐらいカイにだってわかっていた。

「な…お前は……。」

それだけ言ってカイはまた口をとじてしまった。言いたいことがうまくまとまらないのである。

「ん？」

何を言おうか迷っているカイを見てレイクには彼が何をとまどっているのかすぐにわかった。もう20年の付き合いである。表情で心の中まで読めるのだった。

「ま、何もなやむことなんてないよ。とりあえずセーラを助けてからゾーン様に会いに行こう。この反乱の善悪を自分達で確かめよう。」

それだけ言って立ちあがったレイクは、男の足をカイがきりさいたことを思いだした。

「これから、どうするの……？」

レイクは男のことが少し心配になった。

「逃げてきたなんて報告したら、私の首がとんじゃいますからね。もうラムサス様のところへは帰れませんから……。生まれた村にでも帰って何か仕事をしますよ。まぁ、なんとかなるでしょ。」

「ならいいけど。」

ずっと静かだったカイもようやく元に戻った感じではねるように立ちあがった。

「それじゃ、行くとするか。」

カイはさっさと歩きだした。レイクもカイの後に続いたが、どうも男のことが気にかかり、何度か後ろをふり返った。

「何やってんだ、レイク!!」

遠くから聞こえるカイの声に向かってふっきれたかのようにレイクは走りだした。だが、それは今から始まる悲惨な出来事に向かって走りだしたのである。

16

同じころ、リーンの領内で、何とか落とされずに助かっているという感じのセイル城では、ギルドとラムサスの合軍によって包囲されいた。

だが、カイザーの信用をすっかり失くしていたギルドはセイルの城主リゼルの巧妙なワナに手を焼いていた。

「ギルドを殺すのは、奴があせっている今しかない。わかっているな！この城が落ちればバーズ城は丸裸だ。奴等をここで皆殺しにしてしまえ！」

年齢42才の智将リゼル。彼はリーンの父親の代からずっとセイルの城主をやっており、魔法のうでもさながら、頭も切れる男である。

「バーズ城から援軍もきた。このまま一気に押し出せ！めざすはギルドとラムサスの首だ!!」

セイル城の2000の兵達は、バーズ城からの100人程の魔法使いの援軍に奮起した。魔法使い100人といえば万の大軍と争える力があるぐらいである。

城を囲んでいる兵7000など相手ではなかった。

17 「セーラ殿がきてくれたおかげで作戦がうまくいきそうだ。」

リゼルは魔法使い達の先頭にいた女に話しかけた

「ご期待にそうように働いてみせます。」

他の魔法使い達とは少し違う服装をしていた女。

セーラは、残りの魔法使い達を率いて部屋を出ていった

「作戦開始は15分後、みんな準備に入れ。」

その時だった。秘密の地下通路からはいあがってきた、1人の傷ついた兵士が、リゼルのところにきた。

「…バ、バーズ城が…ら、落…じょ…う…。」

最後の力をふりしぼった男は、もうピクリとも動かなかった。

作戦開始7分前のことである。

（第2回　完）

・階調変換

保田 周作

私はX1ユーザです。先日MSXユーザの知人が、ビデオ・デジタイザ(SONY製)を手に入れました。なかなかキレイに画像取込みできるようで、何とかX1で取込み画像データを利用できないかといろいろやっているので、そのことについてちょっとまとめてみたいと思います。

それで、できたのはMSXの256色あるいは19268色のグラフィックデータをX1のディジタル8色のデータに変換するプログラムです。ここでは、そのプログラムが利用した手法や、コマゴマした資料めいたことなど書きます。

できたプログラムは基本的に過去に「Oh!X」に載っていた「クワノ式」と呼ばれる(マイナー..)手法を、RGB 3プレーンに拡張、応用して作られています。それでは「クワノ式」の説明です。

変数Pを用意します。元画像の左上から右へ向かって順に、ドットごとの階調データを取り出し、変数Pに加え、Pがあるしきい値(任意に設定す.)を越えるかどうかで場合分けします。越えないなら何もせず、越えたらPからしきい値を引いてそのドットに対応するドット(変換先)をセットします。それからどちらの場合も結果のPの値を周辺のドットへ分配します。その分配比は、右どなりへ1/2、左下へ1/4、真下と右下へ1/8です。分配はバッファやテーブルを使うもよし直接元データへ書き込んでもよいでしょう。わたしのプログラムではPを6ビットあるいは7ビットの精度で計算していますが、元のデータの階調数によっては、もっと大きく取るべき場合もあるでしょう。これらの処理を全ラインにわたって行なえば、「クワノ式」の完成です。お気付きのことと思いますが全ての処理がディジタ

ルで行なえるので「クワノ式」は簡単にアセンブラで組めます。

最後に私のプログラムのだいたいの説明を。はじめに元のMSXのデー
1ライン分(256バイト)からラインバッファにRGBそれぞれ32階調のデータを作ります。この部分だけ256色用と19268色用と2通り作りました。他の部分はこのバッファを通すので全く共通です。次にRGB別々に「クワノ式」を利用して1ライン・3プレーンのX1側のグラフィックデータを作ります。この時256:640=2:5の比率で引き伸ばし処理を施しています。あとはこれらを全ライン分だけくり返せばよいのですがX1はMSXより12ライン少ないので、素直にカットしています。(素直が一番。)

まとめ。力を入れたこのプログラムですが性能的にはまだ不満が残ります。次は改良するか、全く新しく別の手法を試してみたいです。ちなみに「クワノ式」は元々、多階調カラーグラフィックをモノクロプリントアウトするための手法なので、その辺には応用が効くと思います。

~~おませ~~ おまけ.

RGB ← YJK 変換式

$$\begin{cases} R = Y + J \\ G = Y + K \\ B = 1.25*Y + (-0.5J) + (-0.25K) \end{cases}$$

ただし $0 \leqq R, G, B \leqq 31$
(零クリッピング)

MSXのグラフィックデータのビット構成

- ・256色モード (1ドット=1バイト)　G:3ビット, R:3, B:2
- ・19268色モード (4ドット=4バイト)
  - Y1:5　K_L:3
  - Y2:5　K_H:3
  - Y3:5　J_L:3
  - Y4:5　J_H:3

Y:輝度　0～31 (5ビット)
K, J:色相　−32～31 (6ビット;2の補数表現)

・X1の解像度　640×200ドットがスタンダード. 320×200は2枚分(同時表示
　※×400ラインはX1 turbo以降の機種.

編集後記

だーっ、やっとこのページで終わりだーっ。
いやはや、一人でここまで編集するのは結構辛いものがありますねぇ。現在（2月末）の状態でVERNET関係の収支は－1,484円と、大赤字です。何せ、機関誌を経費以下で配布してるから…（涙）。まあ、好きでやってることですし、パソ通の方もまとまってくれば少しはマシになるでしょう。（なればいいのになあ…なるかもしれない…う〜む（笑））

私は字が汚ないので、自分で書いてもいったい何を書いているのか分からない時があります。会員の皆さん、どうか次回からの会報を皆さんの美しい文字の投稿やイラストで埋めて下さい！

MSX環境報告…

HBI-V1（デジタイザ）とHBD-F1（ドライブ）を買いました。愛機のSTのドライブと合わせて、WAVY70FD2に負けない2ドライブMSXです。やはり、MSX-DOS2は2ドライブで操作した方が、使いごこちが良いです。WX、WSX、FX等のユーザーの方はさっそくマシンを改造して、（5ページの記事参照）MSX-FANのディスクに入っているDOS2をコピーして使おう！
次号にFIXD、XDJ、WAVY70FD/2の256K改造法も載せようと思っています。

ビデオデジタイザーの方は、今号の表紙でさっそく活躍してくれました。
ハウス名作劇場「ブッシュベイビー」最終回からの、1万9千色モードの取り込み画像をプリントアウトしたものです。

Extraさんのv.55で紹介されていたEXHCOPYのようにはいきませんが、なかなかきれいに出るでしょう。（特に3ページ目のマーフィー）EXHCOPYをMSXで使えたらなァ…輝度がうんたら、って書いてあったので、自然画モードで何とかならないかなって思うんですけど。あと、自然画モードでY要素だけ取り出すと、最も簡単に2階調に落とせますよ。

Extraを知らない人のために、宣伝しときます。（回し者でーす。）

基本的には、本サークルと同じ様な通信サークルで、機種はX1、MZシリーズなどで、会員数150人ほどの中堅サークルです。MSXの記事も結構多く、特に会長さんがMSXユーザー（A1WX）です。

入会希望の方は下記の住所へ返信封筒と切手封入の上、入会案内を請求して下さい。

〒811-42 福岡県遠賀郡岡垣町戸切
794-3 筑紫高宏様

次回は5月中旬に発行予定で、ディスクマガジンが付く予定です。残高が300Cr.以下の人は急いで小為替を送って下さい。小為替の手数料は郵便局で1枚10円だと思います。

☆VERNET・vol.1☆ 発行者：
〒546 大阪市東住吉区西今川2-12-9
坂田様方 VERNET編集部

前回残額	
今回消費	
報奨金	
現Cr.残額	